

Lastenheft Bomberman V1.0

1 Zielbestimmung

Das Team soll eine neue Version von dem Spiel „Bomberman“ voll funktionsfähig und gut dokumentiert erstellen.

originales Spiel: (<http://bombermaaan.sourceforge.net/>)

Hinweise:

Die neue Version vom Spiel sollte ein Online-Modus enthalten, das bedeutet, dass das Spiel mit weiteren Spieler z. B. mit Freunden übers Netzwerk gespielt werden kann.

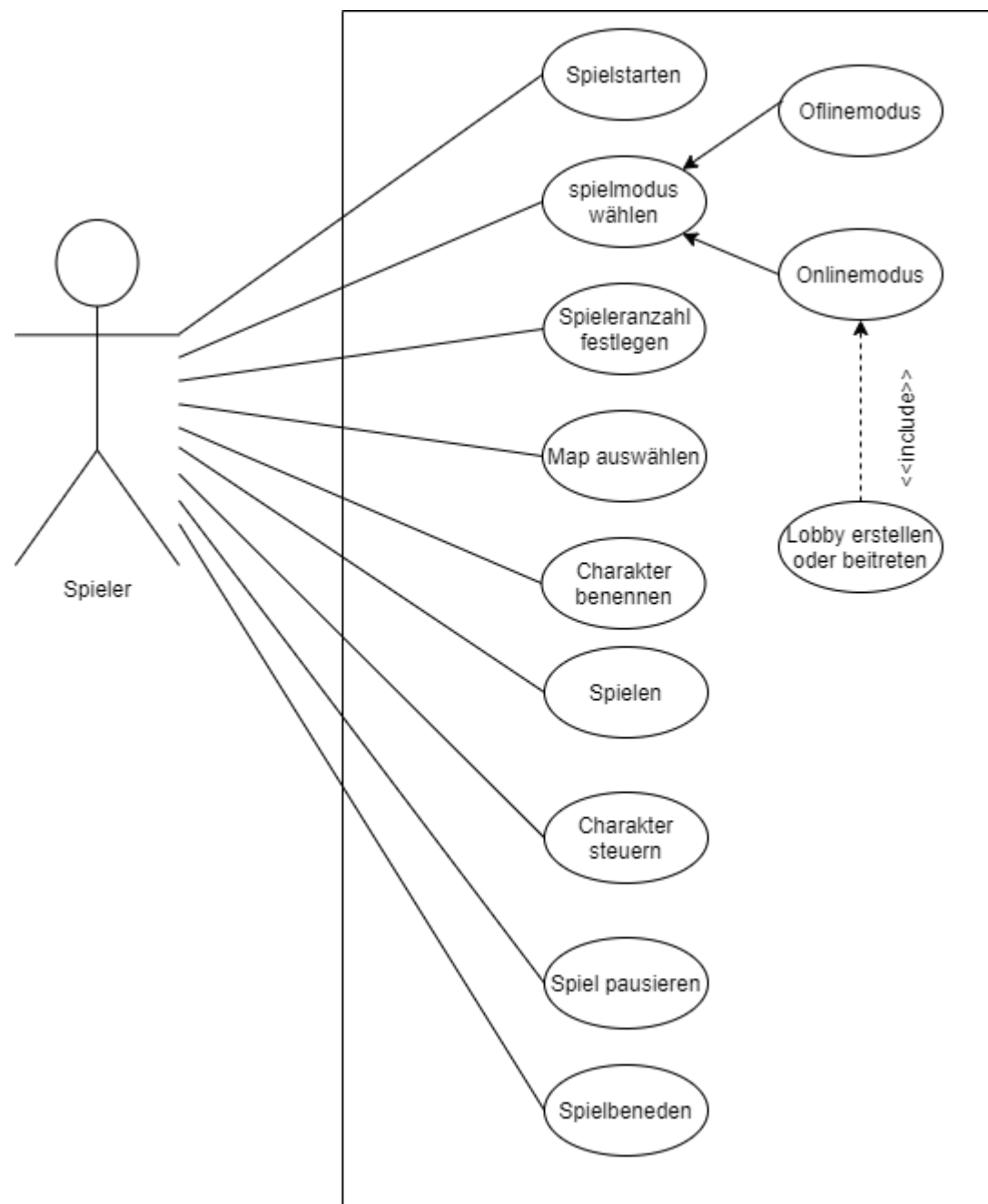
2 Produkteinsatz

Das Spiel dient zur Unterhaltung der Spieler.

Zielgruppe:

Kinder, Jugendliche und Erwachsene

3 Produktübersicht:



4 Produktfunktion

/LF10/ Starten des Spiels

/LF20/ Registrieren oder anmelden

/LF30/ Spielmodus auswählen (Online spielen mit anderen Spieler oder offline mit dem Computer)

/LF40/ Lobby erstellen oder beitreten bei Online-Modus

/LF50/ Einstellen der Spieleranzahl

/LF60/ Map auswählen

/LF70/ Charakters benennen

/LF80/ Steuerung des Charakters

/LF90/ Items sammeln

/LF100/ Spiel pausieren

/LF110/ Beenden des Spiels

/LF120/ Profil erstellen (Vor- und Nachname, Pseudename, Alter, Geschlecht)

5 Produktdaten

/LD10/ Es sind Namen der Charakter zu speichern

/LD20/ Es sind die Scores jedes Spielers zu speichern

/LD30/ Profildaten von /LF120/ speichern

6 Produktleistung

/LL10/ Es sind maximal 4 Spieler zu spielen

/LL20/ Die Tastatur muss in Echtzeit abgefragt werden. Der Tastaturbuffer darf nicht überlaufen.

/LL20/ /LF30/ Es sind maximal 10 Maps auszuwählen

7 Qualitätsanforderungen

Produktqualität	Sehr gut	gut	normal	nicht relevant
Funktionalität	X			
Zuverlässigkeit			X	
Benutzbarkeit		X		
Effizienz		X		
Ändbarkeit				X
Übertragbarkeit			X	

8. Ergänzungen

Das Spiel sollte auf Deutsch implementiert werden.

(Die Zielgruppen des Spieles sind Deutschsprachige Menschen)